BEAST EYE

SETTING
ULLYSEA

Introduction

TW Racisme, Esclavage, Séquestration, Mort, Chasse (d'humanoïdes), Torture, Eugénisme
CW : Révolution, Colonialisme

Pas de fachos à nos tables. Le racisme est une forme de discrimination dont le caractère mature ne peut être amené qu'avec le consentement enthousiaste de la table (et non "par défaut").

Ce jdr se veut critique envers les colonialistes et leur vision raciste des populations dites "non civilisées", leurs apolitiques et faux spécialistes historiques. Il parle de racisme cru, et le but du jeu est la libération des Bêtes.

Il a été créé suite à mon ras-le-bol des oeuvres de fictions en jeux de rôles traitant médiocrement ce thème et l'excusant comme décorum. C'est pourquoi ce jeu prône la no-facist rule d'Olivia Rills.

"Si vous êtes un facho, vous n'êtes pas le bienvenu dans ce jeu. C'est contre les règles. Si vous lisez ceci et pensez "Vous traitez de fachos tous ceux avec qui vous n'êtes pas d'accord", alors vous êtes probablement un facho, ou incapable de tirer des conclusions du contexte et de reconnaître un climat politique dangereux qui pousse les opprimés à être hyperboliques. Ne jouez pas à ce jeu. Guérissez. Grandissez. Apprenez. Regardez un peu M. Rogers' Neighborhood ou autre."

Mes écrits ne sont à débat, ne demandent ni être améliorés ni à mettre mis sur le devant de la scène. J'écris pour moi et pour mes joueuses, pour mes tables et ma propre vision du jdr pour jouer de manière confortable.

Jouez comme vous souhaitez ce livre, modifiez le, arrachez en les pages, écrivez votre propre histoire et votre propre jeu de manière confortable.

Best Eye est un jeu fourni sans système, qui peut être joué avec ou sans dés, avec ou sans MJ. Libres à vous de choisir le système que vous souhaitez et jouer comme vous le souhaitez. Bonne lecture!

P.S. : Utilisez des outils de sécurité émotionnelle comme les Lignes & Voiles, et la carte X, qui sont recommandés pour le setting. Jouez en toute sécurité et faîtes des pauses.
P.P.S : Cet setting est écrit au féminin inclusif pour les Bêtes, et au masculin pour les autres peuples.

Crédits : Tous les tableaux appartiennent aux collections gratuites de Parismusées, modifiées avec des images Canva et Pixabay, libres de droits.
Portrait de Sarah Bernhardt, Clairin Georges
Bicyclette au Vésinet, Comerre Léon
Les émigrants, Daumier Honore
Déclaration des Droits de l'homme et du citoyen, Barbier Jean Jacques Francois

Ulyssea

Cosmologie

Millefeuille des mondes parallèles accessibles.

Monde des **Dimensions parallèles**, passage entre les mondes.

Monde des **Morts**, car même les dieux peuvent mourir.

Monde des **Dieux**, là où séjournent les dieux vivants et à venir.

Monde des **Rêves**, là où séjournent la magie du présent et la frontière des rêves.

Monde des **Bêtes** et des autres peuples.

Monde des **Cauchemars**, là où séjournent la magie du passé et la frontière des cauchemars.

Monde des **Démons**, là où séjournent les dieux déchus et à venir.

Monde de la **Création**, là où sont nées et naissent les entités, dont les plus féroces sont des Bêtes.

Monde des **Dimensions parallèles**, passage entre les mondes.

Le Monde des Bêtes comprends deux Soleils et trois lunes. Chaque peuple à une interprétation cosmologique différente des astres.

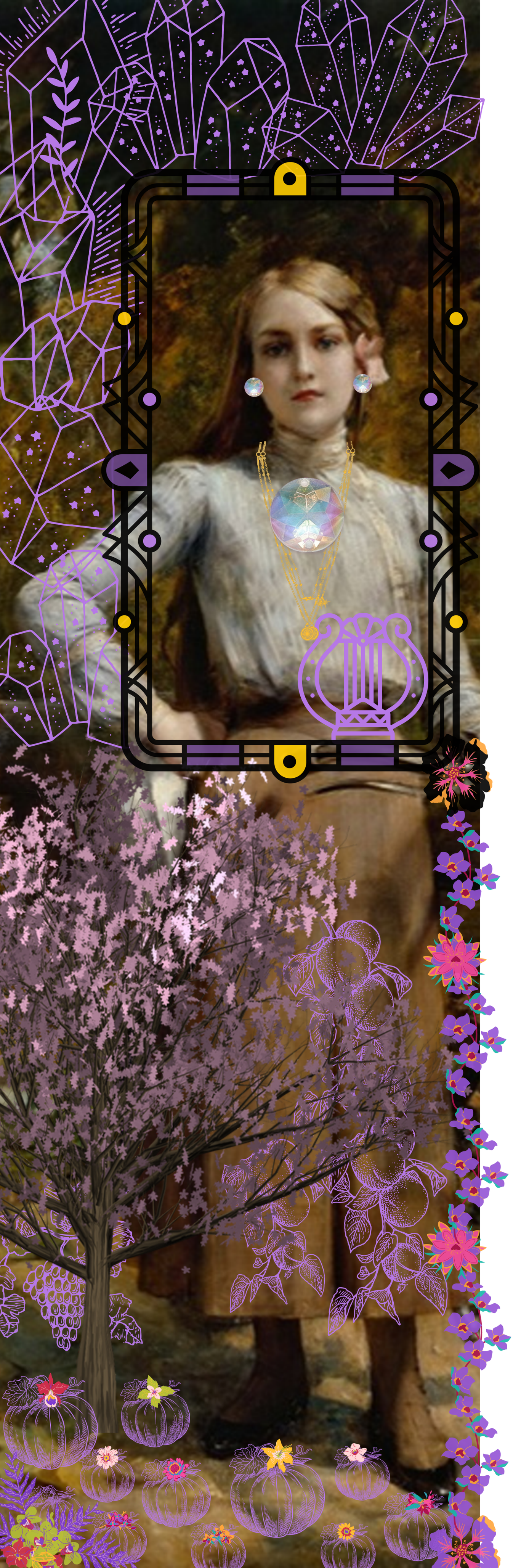
Calendrier

Les Nains ont deux saisons : les jours courts et les jours longs. Ils fêtent le début de la saison froide, le premier mois du début des marchandages, et se réfèrent chaque jour par un nom de pierre précieuse. Ils ont des semaines de 5jours. Les 2 autres jours sont consacrés à la compatibilité, au repos, et à la religion.
Saison Longue, Saison Courte
Larimar, Malachite, Moldavite, Jaspe, Wulfénite

Les **Elfes** ont 24 saisons de 15jours, chacunes définissant une légende de leur peuple. Lorsqu'ils ne sont pas en guerre, les fêtes sont grandioses et se déroulent toutes les deux semaines, pour fêter chaque fin de saison. Ils travaillent la moitié de la journée et se repose l'autre moitié.

Les Humains ont 4 saisons en fonction des récoltes.
Saison des Fleurs, des Blés, des Feuilles, des Pleurs.
Lidi, Madi, Mini, Jidi, Vendi, Sinly, Dinly
Ils travaillent 6 jours par semaine et se repose le 7ème pour aller à l'église. Ils fêtent chaque début de saison; la fin de l'année, et la semaine des Fleurs et des Blés, qui sont leurs seules semaines de repos; qu'ils préparent pendant des mois afin qu'elles soient grandioses.

Les Bêtes ont parfois des calendriers, mais elles se réfèrent généralement aux saisons de reproduction. Soit tous les mois, tous les deux mois ou tous les trois mois. Chaque tribu à son mode de comptage différent, ce sont généralement les cheffes et les druidesses qui s'occupent de prévenir la tribu que les maigres saisons vont arriver et qu'il faut s'organiser. D'autres comptent comme les autres peuples, notamment si elles sont beaucoup à leur contact.



Peuples

Les Nains sont petits et trapus, à la toison fournie et résistante. Ils mangent généralement des plats à partir de farine de champignons et de légumes des profondeurs poussant à l'intérieur de leurs montagnes, consistants. Pour les jours de repos ils préparent des plats à partir de produits exportés (fruits secs, épices, sucre…). Ce sont de fins traqueurs d'animaux et de poissons, spécialistes des pièges.

Il est difficile de différencier les naines des nains, et si vous poserez la question iels vous diront que *"Cela n'a pas grande importance chez les nains"*. Leur famille étendue accepte de nombreux enfants, biologiques ou non. L'important est que chacun prouve qu'il a sa place dans la famille. Des familles puissantes acceptent de grands héros comme leurs fils et filles, des artisans leurs apprentis comme enfants. En cas de divorces les anciens mariés peuvent rester frères et soeurs pour continuer l'entreprise familiale, et ainsi fabriquer deux nouvelles familles distinctes. Des vagabonds ou des marchands peuvent se déclarer en tant que famille, les entreprises naines sont en vérité de grandes familles étendues.

Le mariage est géré par contrats commerciaux de manière séculière, mais plus généralement seule une signature auprès des services administratifs suffit pour se déclarer en concubinage. La procréation est encouragée par le pouvoir, afin de produire de nouveaux et nouvelles forces de travail.

Plus que leurs genres, les nains sont considérés en fonction de leur corps de métier. Les Fils et Filles de telle famille sont appelés en ces termes pour les jeunes nains n'ayant pas encore trouvé leur métier de prédilection. Ils ne sont considérés comme adultes que lorsqu'ayant réussit une grande mission, quête, objectif, ou avoir reçut l'aval de leurs pairs. Par la suite ils sont nommés Artisan.e de la Famille ___, Guerrier.ère de la Famille ___...

Iels n'utilisent pas la magie, mais ce qu'ils appellent la "science" et leurs prêtres et mages sont considérés comme adeptes de la technologie.
Leurs relations avec les autres races est "donnant-donnant". Les nains bien portants peuvent vivre jusqu'à 120ans.

Les Elfes sont grands et aux oreilles pointues, agiles et souples.
Ils mangent généralement des légumes et fruits de leurs récoltes (arbres magiques ou forêts) cuisinés épicés, et les produits de leur chasse. La viande est

utilisée de manière cérémonielle pour la naissance d'un enfant, un mariage, la diplomatie, les fêtes… et l'animal mangé, remercié. Ils sont réputés pour leurs procédés de fabrication alchimique permettant de garder longuement les aliments, et de produire des sucreries réputées.

Les elfes ont trois genres que les jeunes elfes choisissent à leur cérémonie de l'âge adulte : enfant d'Iltré (homme), enfant d'Altré (femme) et enfant d'Ilztré.e (non binaire) en référence aux Trois Lunes. C'est aussi là ou l'enfant choisit son nom par rapport à ses anciens exploits.

La société elfique est composée généralement d'un couple en haut de la hiérarchie de la maisonnée, avec des couples ou groupes polyamoureux vivotant autour. Les enfants sont considérés comme une bénédiction des dieux et élevés par toute la communauté. La politique est composée d'un couple monarchique prenant décisions avec des conseillers choisis parmi les maisons elfiques puissantes dans la communauté. Les nouvelles familles conviées à ces conseils sont votées, de même que le couple monarchique tous les cent ans est élu à la majorité.

Ils utilisent des arts magiques tirés de leurs nombreuses connaissances historiques, qu'ils peaufinent à la perfection. Ils sont réputés avoir les plus terribles mages, ce qui fait que les autres peuples hésitent à les attaquer.

Leurs relations avec les autres races sont condescendantes et maternelles. Les elfes bien portants, notamment les magiciens, peuvent vivre jusqu'à trois cent ans.

Les Humains sont plus petits que des elfes et moins fournis en poils que les nains. Ils n'ont pas de capacités particulières à part qu'ils sont débrouillards et vantards.

Ils mangent généralement du pain ou des mélanges de céréales avec des légumes frits et de la viande grillée qu'ils élèvent. Certains sont spécialisés dans les arts culinaires et de la table. La chasse est réservée aux hautes classes sociales, des traqueurs se spécialisent pour fournir le marché. C'est aussi le peuple qui compte le plus d'aventuriers de par le monde. Leur puissance provient de leur haut taux de natalité et de leurs alliances.

La société humaine est composée de systèmes de castes, de lois, et de cadres rigides dans les actions de la vie quotidienne. Leurs dirigeants, la caste des nobles, régissent de pères en fils et ont des harems. Pour le reste de la société la monogamie est imposée par l'état et et-ou la religion. Les guerres intestines pour le pouvoir, ou avoir ce que le voisin a, sont fréquentes.

Leur capacité magique est pauvre. Afin de contrebalancer cet état de fait, ils utilisent des artefacts ou des contrats avec des entités venant d'autres mondes, pour acquérir de la puissance.

Leurs relations avec les autres races sont imprévisibles et opportunistes. Les humains bien portants peuvent vivre jusqu'à 80ans.

Les Bêtes peuvent revêtir toutes sortes d'apparences et de tailles différentes. Leurs modes d'alimentation dépendent du biome qui les entourent. Certaines sont charognardes ou chassent les animaux ou-et les humanoïdes pour se nourrir. Chaque tribu a ses lois et coutumes, parfois très différentes de leurs voisins. Leurs traditions sont le plus souvent orales.

Les Bêtes ont tendance à ne pas s'entendre avec les humains, les nains et les elfes pour différentes raisons (notamment s'ils elles sont chassées, exploitées, tuées, ou pire). Elles sont appelées Bêtes selon les nains, Animaux selon les humains, et Créatures des dieux selon les elfes.

Les Bêtes nomment les Elfes, Humains et Nains par le mot "Autres".

Rares sont les Bêtes à vivre jusqu'à l'âge ancien. Traquées par les peuples, les animaux sauvages et les aventuriers, la longévité est signe de hautes expériences de survie, de ruse, et de talents pour la "Parole".

Contrairement aux autres cultures, les Bêtes peuvent naître et passer à l'âge adulte très rapidement, moins d'un an pour les plus lentes d'entre elles.

Toute Bête connaît 3lois :

- On ne peut pas faire confiance aux Autres (elfes, nains, humains).
- Les alliances entres Bêtes sont "difficiles".
- Une Bête + un Autre = une Bête. Une Bête + Une Bête = Bataille. (descendance)

Choix de Campagne

Choisissez comment les autres peuples considèrent les Bêtes. Selon votre table jeu, vous pouvez décider de mettre de côté certaines lignes de lore. Attention, vous devez choisir au moins une ligne par peuple.

NAINS

☐ Les exploitent comme bêtes de somme et main d'oeuvre pas chère, les bêtes sont souvent enchaînées magiquement à leurs contrats et ne peuvent quitter la cité.

☐ Ils utilisent leurs morceaux pour leurs créations et leurs décorations : chasseurs des profondeurs, ils font des raids en surface pour trouver les meilleurs parties.

☐ Ils les laissent vivre et mourir dans des bidonvilles près de leurs lieux de travail, dans une sordide misère.

ELFES

☐ Considèrent les bêtes comme des élues des dieux : ils les attirent avec de la nourriture et une attitude pacifique, mais ne les considèrent pas comme des êtres sentients.

☐ Ils les enferment, et si elles résistent, les rendent infirmes ou incapables de s'enfuir; ils les font se reproduire entre elles pour avoir les meilleurs "spécimens".

☐ Ils créent des rituels utilisant l'énergie des bêtes pour accroître leur puissance et leurs objets magiques, et ce n'est pas sans conséquences.

HUMAINS

☐ Esclavagistes : utilisent les bêtes comme esclaves de compagnie, serviteurs de luxe, cadeaux et biens échangés entre familles bourgeoises.

☐ Les plus féroces sont utilisées comme gladiatrices, et les plus humanoïdes, comme mercenaires de toutes les plus basses tâches.

☐ Répandent des légendes sur comment les Bêtes ont aidées les humains main dans la main alors que ce sont des mensonges, et font croire que les Bêtes sont bien traitées.

Remplissez ces lignes avec le nom des peuples :
un peuple qui a été activement raciste :
un peuple activement complice :
un peuple passivement complice :

Le peuple activement raciste est celui avec l'histoire la plus chargée envers les bêtes, qui ont été les plus cruels à travers les siècles.

Le peuple activement complice, a été le sous-fifre du peuple activement raciste et l'a aidé activement dans ses exactions.

Le peuple passivement complice, a excusé et fermé les yeux sur les horreurs des autres peuples, et celui qui a émis l'idée d'effacer l'Histoire.

Définissez comment l'Histoire des Bêtes a été oubliée, un ou plusieurs choix en fonction de la longueur de votre partie/campagne :

☐ A cause d'un artefact, perdu ou sous bonne garde
☐ A cause du temps et des rumeurs
☐A cause des crimes de masse

A la toute fin de votre campagne, choisissez un seul de ces choix :

☐ Fin Heureuse : Vous avez décidé de faire la paix avec le passé et les peuples qui vous font faits du mal. Ceux-ci se sont excusés publiquement et vous rétribuent pour les dommages causés. Décrivez comment ils réparent leurs torts et leurs contreparties qu'ils octroient à chacuns de vos peuples, et quelle sera leur attitude désormais envers les peuples de bêtes. Comment se sentent les Bêtes désormais?

☐ Fin Impartiale : Vous décidez de continuer la lutte de la libération des bêtes, que chaque peuple peut décider pour lui-même de la marche à suivre. Tout le monde connaît l'histoire et vit avec. Décrivez les réactions de chaque peuple envers ces révélations et ce qu'ils décident de leur destin. Qu'est ce qui change désormais pour les Bêtes?

☐ Fin Maléfique : Mettez les 3 peuples en esclavages, conséquences de leurs actions passées. Décrivez comment ils vont vous servir désormais, et quelle sera la place de leurs peuples. Comment réagissent les 3 peuples à votre invasion et à vos nouvelles règles. Quelle est désormais la place des Bêtes?

Offrez ce livret aux joueuses si vous êtes à secrets ouverts, sinon gardez le précieusement sous la main.

BEAST
EYE